

La sicurezza in casa

Per bambini da 3 a 6 anni



INTRODUZIONE

Spesso, quando si parla di “sicurezza dei bambini”, il primo pensiero che viene in mente è riferito alla “protezione”, quindi alla **sorveglianza** e all'**eliminazione dall'ambiente** di tutti i fattori che possono rappresentare un pericolo per i piccoli.

Ciò è certamente valido ed esaustivo se riferito alle prime fasi di vita del bambino, ma già dall'età della Scuola dell'Infanzia l'idea di tenere i bimbi sotto la classica “campana di vetro” oppure di crescerli a suon di divieti e limitazioni appare non solo utopica, ma decisamente controproducente se l'obiettivo è quello della loro sicurezza.

L'ambiente sicuro deve necessariamente rappresentare sempre una priorità per chi si occupa dell'infanzia, ma non esaurisce in sé il problema della sicurezza, che va affrontato nella sua globalità. La promozione della sicurezza deve **prevedere il coinvolgimento dei soggetti beneficiari**, i bambini, immaginandoli, però, non come meri destinatari di informazioni più o meno comprensibili e di divieti che, proprio in quanto tali, sarebbe “interessante” trasgredire. La sicurezza, infatti, è una **dimensione dinamica**, “interna” al bambino, che passa attraverso il **livello cognitivo, emotivo e motorio**. Include il rispetto per se stessi e per gli altri e la capacità di comprendere e accettare regole da applicare in modo diverso in rapporto al contesto. È necessario allora un approccio di tipo educativo/formativo oltre che tecnico/strutturale. Gli attuali orientamenti pedagogici mirano a sviluppare nel bambino i seguenti tre fattori: identità personale, autonomia e competenza.

L'identità personale viene intesa come autostima, sicurezza interiore, fiducia nelle proprie capacità. Comprende la possibilità di guardarsi intorno, di relazionarsi con l'ambiente, di vincere le paure, di agire serenamente davanti agli imprevisti e alle difficoltà.

L'autonomia viene intesa come capacità di pensare, elaborare soluzioni e agire in proprio, di chiedere consiglio o aiuto tenendo conto dei propri limiti.

È anche la capacità di prevedere eventi e situazioni accidentali reagendo adeguatamente.

E di certo non va intesa esclusivamente come quell'autonomia pratica che consente al bambino di saper gestire la propria motricità e di svolgere operazioni manuali di abilità e di destrezza.

Per competenza non si intende solo il sapere, ma anche l'abilità di utilizzare ciò che si sa per risolvere i problemi.

La Scuola può aiutare il bambino attivo, curioso, interessato a capire, capace di interagire con gli altri e di servirsi della loro mediazione per conoscere e modificare la realtà, a sviluppare le sue attitudini e aumentarne le competenze.

Nell'ambito della promozione della sicurezza queste tre dimensioni si possono sviluppare attraverso l'elaborazione di esperienze e l'introduzione di regole, consolidate nell'interazione con gli altri, così da rinforzare le capacità di autocontrollo e di adattamento alle situazioni che si presentino come “novità”.

Nella scelta didattica di questo importante argomento nasce l'esigenza educativa mirata alla presa di coscienza da parte dei bambini del loro mondo fatto di casa, scuola, gioco e di come inserirsi e relazionarsi positivamente in esso.

L'approccio alla riflessione sul pericolo (per esempio la possibilità di cadere-scivolare, ustionarsi, annegare, soffocare, intossicarsi, tagliarsi ecc...) non è solo quello del divieto, poiché proibire molto spesso rischia di negare l'azione in tutti i suoi aspetti e modalità.

L'intenzione invece è proprio quella di **consentire un'azione appropriata**, quindi **non pericolosa**, e quella di sperimentarsi nell'azione, per esempio sull'equilibrio per evitare cadute o scivolamenti o giocando con materiali potenzialmente pericolosi se utilizzati nel modo scorretto che danno però l'opportunità ad altre modalità di utilizzo e di sperimentazione creativa. **"Il gioco** è l'attività più naturale ed importante del bambino. Nel gioco il bambino può fingere di essere o di fare tutto ciò che nella realtà gli viene impedito. Attraverso il gioco il bambino può sentirsi "magico" (onnipotenza del pensiero), e queste sue qualità magiche in qualche caso potrebbero avere come effetto una incapacità di mantenere una adeguata regolazione sulla realtà."*

Il gioco, d'altra parte, **può essere utilizzato quale strumento per distinguere tra realtà e fantasia**. Inoltre, "è un mezzo per conoscere il mondo; il bambino sano, sicuro e contento è un grande esploratore, è un vero ricercatore, e come tutti i ricercatori, si pone dei problemi e li risolve giocando a trasformare gli elementi che ha a disposizione. Questo carattere trasformativo del gioco porta all'acquisizione di sempre più importanti concetti che affinano sempre più i suoi strumenti cognitivi." *

I bambini sono guidati in questo nuovo gioco da un **personaggio** di fantasia **simbolico**, Affy Fiutapericolo che, suscitando curiosità e facendo emergere il gusto per il fantastico così naturale nel bambino, trasforma gli **ambienti abituali in luoghi in cui fare esperienze coinvolgenti sia a livello emotivo che cognitivo**. Questo personaggio conduce i bambini alla scoperta di se stessi e di come muoversi sicuri negli ambienti e offre occasioni per parlare e approfondire le loro conoscenze.

La possibilità di usare un personaggio simbolico con impronta vincente e positiva che informa e suggerisce regole e comportamenti, amico dei bambini, rappresenta la situazione motivante e iniziale di questo percorso sulla sicurezza, da vivere, come già detto, **non come un elenco di divieti ma come un progressivo sviluppo di azioni positive** tese ad aprirsi al mondo.

* Progetto Pensasicuro, Guida didattica per Insegnanti della Scuola dell'Infanzia, A.Ulss 5 Ovest Vicentino, Veneto.

Gli incidenti domestici nei bambini. La dimensione del problema.

I bambini di età compresa tra 0 e 4 anni rappresentano una fascia di popolazione ad alto rischio per gli incidenti domestici sia perché trascorrono molto tempo in casa sia perché le acquisizioni motorie precedono la capacità di riconoscere e anticipare eventuali situazioni di rischio e pericolo. I bambini che vivono in situazioni di disagio psicosociale e in condizioni abitative inadeguate e precarie (ad esempio sovraffollamento) sono maggiormente a rischio. Secondo i dati ufficiali, nel 2008 in Piemonte si sono verificati 2.081 incidenti in bambini di età inferiore all'anno, 8.359 nella fascia di età 1-3 e 3.448 in quella di età 4-5.

Nel 2000 in Italia ogni 100 bambini si sono verificati 9 incidenti in bambini di età inferiore ai 5 anni e 400 sono stati gli incidenti domestici con esito mortale che hanno coinvolto bambini di età compresa tra 0 e 4 anni.

La tipologia di incidente più frequente nei bambini è il trauma provocato dall'urto con mobili o altre parti dell'abitazione, **seguito dalle cadute.** La maggior parte delle cadute sono imputabili a cadute dall'alto, quali dal letto, dal fasciatoio, dalle scale e dai giochi. Sebbene le cadute provochino spesso infortuni non mortali, esse rappresentano una delle principali cause di invalidità.

Risultano invece meno frequenti, ma con conseguenze più gravi, le ustioni, il soffocamento, l'avvelenamento e l'annegamento. La tipologia di incidente si modifica a seconda dell'età del bambino: l'età infatti ne condiziona la gravità e la frequenza. Il soffocamento per ingestione di corpo estraneo e le ustioni rappresentano le prime cause di morte per i bambini tra i 5 e i 9 anni d'età e, rispettivamente, la seconda e la terza per quelli fino a 4 anni. La maggior parte delle ustioni nei bambini è dovuta a liquidi bollenti o vapore e i bambini sono i più esposti al rischio di decesso in seguito ad ustioni. Gli incidenti per avvelenamento riguardano soprattutto i bambini al di sotto dei 5 anni, con un tasso di avvelenamento mortale maggiore nei bambini di età inferiore

Nel 2008 in Piemonte si sono verificati:
2.081 incidenti in bambini di età inferiore all'anno
8.359 nella fascia di età 1-3
3.448 in quella di età 4-5

a un anno. Gli avvelenamenti mortali nei bambini sono principalmente causati da farmaci, prodotti per la pulizia della casa, pesticidi e piante. Per i bambini di età compresa tra 0 e 4 anni la prima causa di morte è invece rappresentata dall'annegamento. Nei Paesi ad alto reddito la maggior parte degli annegamenti che coinvolgono i bambini avviene in piscina.

La cucina è generalmente il luogo dove avvengono la maggior parte degli incidenti domestici nei bambini in quanto le attività che vi si svolgono comportano l'utilizzo di apparecchiature a gas ed elettriche, di oggetti appuntiti e taglienti e l'impiego di sostanze e materiali potenzialmente pericolosi.

I traumi e le cadute sono gli incidenti più frequenti. Seguono le ustioni, il soffocamento, l'avvelenamento e l'annegamento.

Complessivamente, i bambini di età compresa tra 0 e 4 anni rappresentano oltre il 20% di tutta la casistica molto grave di incidenti domestici registrata sulla popolazione generale. Essi sono infatti caratterizzati da un tasso di accesso in Pronto Soccorso per incidente domestico alto: 5 bambini di età inferiore al primo anno di

vita ogni 100 accedono al Pronto Soccorso per incidente domestico e 7 ogni 100 nella fascia di età 1-4 anni. Inoltre, il 20% dei ricoveri in età pediatrica è dovuto ad un incidente domestico.

Molti incidenti domestici nei bambini potrebbero essere evitati mediante l'adozione di comportamenti adeguati e di misure di sicurezza da parte delle persone che se ne prendono cura: genitori, famigliari, educatori.

Promuovere comportamenti responsabili nei bambini tra 2 e 5 anni.

È fuor di dubbio **che la tutela e la sicurezza dei bambini piccoli è responsabilità totale dei genitori e degli adulti che se ne prendono cura quotidianamente.** È possibile e utile però, parallelamente, incoraggiare i bambini e le bambine ad essere consapevoli dei pericoli affinché, lentamente, imparino a proteggersi e a evitarli.

Ciò non vuol dire che i bambini e le bambine debbano sentirsi responsabili della protezione di sé al di là delle proprie capacità ma semplicemente che con le modalità adeguate alla loro età, possono essere informati del fatto che **determinate azioni possono avere conseguenze poco piacevoli, che alcuni oggetti non si possono toccare, che ci sono cose che si possono fare solo con l'aiuto di un adulto.**

Ma non sempre è facile parlare con i nostri bambini in modo efficace. L'affascinante gioco della parola e della comunicazione con i bambini lo impariamo dialogando con loro e, contemporaneamente, cercando di osservare e di capire cosa succede tra noi e loro, cosa provocano le parole e i comportamenti, cosa chiedono realmente le domande e quali sono le risposte veramente adeguate.

Nella valutazione dei possibili pericoli **occorre innanzitutto considerare la loro variabilità che, nel corso dell'infanzia, va di pari passo con i cambiamenti evolutivi delle competenze motorie del bambino e dell'esposizione a potenziali incidenti.**

Nei primi mesi di vita i bambini imparano i pericoli osservando le espressioni dei genitori nei confronti delle loro esplorazioni, interpretando le loro reazioni emotive per codificare l'incertezza e le novità presenti nell'ambiente e guidare in questo modo il proprio comportamento. Reagiscono con gioia e interesse esplorando l'ambiente, se l'adulto esprime tali emozioni, manifestano paura e inibizione se esso, invece, appare spaventato e incerto.

Man mano che i bambini in età prescolare acquisiscono nuove capacità motorie aumentano i rischi di incidenti domestici perché non sono ancora dotati di un sufficiente controllo e giudizio degli istinti. Un bambino che ha appena iniziato a muoversi per casa, allontanandosi così dallo sguardo dell'adulto, è ad alto rischio perché la sua mobilità precede la sua capacità di giudizio; egli non ha ancora sviluppato la coordinazione dei movimenti e i riflessi protettivi e non ha ancora imparato i potenziali pericoli del suo ambiente fisico.

In seguito, quando la coordinazione, i riflessi, la programmazione motoria, la comprensione della correlazione causa - effetto si saranno abbastanza sviluppati nel bambino da riuscire a prevedere da solo alcuni rischi fisici, un adulto avrà nuovi motivi per aspettarsi che abbia bisogno di aiuto.

Le nuove capacità del bambino potrebbero non essere utilizzabili se la sua attenzione è già impegnata da ciò che sta facendo: **un bambino distratto può essere meno capace di utilizzare le sue capacità di proteggersi da pericoli prevedibili**. Il controllo degli impulsi e l'attenzione per più di una cosa alla volta sono alcune delle capacità che si sviluppano successivamente.

Il kit che vi è stato presentato è uno strumento ludico pensato per essere usato con gruppi di bambini e bambine in età pre scolare; **l'obiettivo è di aumentare la loro consapevolezza in merito alle conseguenze spiacevoli che possono verificarsi in determinate situazioni e favorire la riflessione sulle azioni che si possono attivare per prevenire gli incidenti domestici**.

Il kit, composto da un libro di storie e una serie di giochi collegati e collegabili alle storie stesse, è un materiale duttile che può essere utilizzato in più modi: può essere letto ai bambini e alle bambine; commentato e spiegato utilizzando le illustrazioni; può essere "giocato" o utilizzato "al contrario" ovvero partendo dalle domande che i bambini e le bambine formuleranno e non dalle risposte in esso contenute.

Le proposte ludiche in esso contenute includono attività di tipo cognitivo, motorio e un insieme di giochi di ruolo dove sperimentare situazioni differenti. In ognuna di queste situazioni di gioco **è fondamentale il ruolo dell'adulto che conduce l'attività**: deve riuscire a facilitare con garbo e con discrezione questa esperienza lasciando molto spazio all'interazione che avverrà tra adulto e bambino e tra bambini e bambini.

"Le domande sono più importanti delle risposte" - sostiene Howard Gardner - perché il sapere e il comprendere devono scaturire dalla capacità di esplorare o costruire interrogativi. Nel condurre l'attività le insegnanti suggeriranno possibili soluzioni avendo cura di non trasferire ansia ai bambini e senza pretendere di dare una risposta pre-confezionata a tutto. Il gruppo sviluppa il gioco ricercando risposte riconducibili alla domanda **"Tu cosa faresti se....?"**.

La cucina è generalmente il luogo dove avvengono la maggior parte degli incidenti domestici nei bambini.

La situazione ludica attivata consente di parlare insieme di situazioni pericolose o spiacevoli utilizzando giochi e racconti, stimola l'intelligenza dei bambini, facilita la comunicazione semplice ed efficace e permette di trovare risposte adeguate in pieno accordo.

Attraverso la simulazione di "situazioni pericolose" sarà possibile sostenerli in anticipo e renderli più forti nel momento dell'emergenza. Per un bambino o una bambina sapere prima che cosa fare in quella determinata situazione, ritrovare dentro di sé riflessioni e discorsi fatti con gli adulti e con i coetanei intorno a quel particolare tema, sarà di grande sostegno nel momento imprevedibile della prova.

La struttura stessa del kit didattico – la scelta delle immagini, del linguaggio e dei personaggi – evidenzia **l'importanza e la necessità di utilizzare forme linguistiche differenziate a seconda della fascia di età dei bimbi, della composizione del gruppo a cui ci si rivolge e delle abilità e competenze dell'insegnante che condurrà il gioco.**

Il linguaggio verbale, che generalmente è quello utilizzato in modo prevalente, sarà più efficace se accompagnato ad altre forme linguistiche e proposte di attività che prediligeranno l'utilizzo di oggetti, immagini, movimenti, segni, suoni, gesti e spazi. Ogni traccia di lavoro sviluppata con i bambini permetterà di mettere a fuoco caratteristiche importanti sui temi prescelti, non per forza le più importanti in assoluto, ma certamente significative per quel gruppo.

Questo kit didattico offre ai bambini e alle bambine strategie, stimoli e soluzioni per imparare a muoversi con destrezza in alcune situazioni di pericolo che possono incontrare. Un kit che propone occasioni di discussione e di scambio su tematiche importanti che riguardano la prevenzione, condizione essenziale per proteggere i nostri bambini.

Ci auguriamo che sia uno strumento utile agli insegnanti per affrontare il tema della sicurezza, per giocare insieme a loro, per inventarsi sempre nuove versioni capaci di coinvolgere il gruppo e, soprattutto, **ci auguriamo che i bambini in possesso di qualche informazione in più sappiano reagire meglio di fronte agli imprevisti del quotidiano.**

La Valigia dei Giochi

Affy Fiutapericolo, un compagno di viaggio.



I materiali contenuti nella valigia sono contraddistinti dalla presenza di Affy, un simpatico cagnolino che, grazie al suo fiuto inconfondibile, riconosce i pericoli presenti nella casa oppure i rischi dovuti ai comportamenti distratti dei piccoli.

Affy accompagnerà i bambini alla scoperta delle insidie che si nascondono dietro alcuni oggetti e comportamenti del quotidiano e li aiuterà a sviluppare quel sesto senso che permette di anticipare e di evitare gli incidenti domestici.

La fiaba

La fiaba presenta, attraverso otto episodi, le avventure di Carlotta, Luigi e del cagnolino Affy. Di capitolo in capitolo i personaggi si troveranno a vivere situazioni intriganti e divertenti, in una normale giornata trascorsa a casa, tra giochi, pasti e piccoli compiti.

Ogni volta che si fa cenno a un pericolo, ecco Affy a segnalare il fatto, con un colore diverso a seconda del tipo di incidente cui si fa riferimento:



Ustioni



Intossicazioni



Tagli e ferite



Annegamento



Cadute



Folgorazioni



Soffocamento

I giochi "Passepartout"

I giochi "Passepartout" si chiamano così per la loro versatilità: da una parte possono adattarsi alla presentazione di diversi pericoli e comportamenti a rischio; dall'altra consentono di raggiungere obiettivi educativi di complessità crescente, quali l'apprendimento del linguaggio, l'acquisizione di regole e la gestione di situazioni complesse.

I giochi "Passepartout" costituiscono uno strumento didattico-educativo trasversale, utile non solo per sensibilizzare i bambini sui pericoli domestici, ma anche per potenziare le loro abilità motorie ed espressive. Difatti i giochi si possono ricondurre a tre tipologie:

- ★ gioco linguistico-cognitivo
- ★ gioco motorio
- ★ gioco espressivo-teatrale

Per lo svolgimento dei giochi sono stati predisposti diversi tipi di materiali, contenuti nella Valigia di Affy:

- ★ **un supporto bifacciale da appendere, con tasche trasparenti:** da un lato sono presenti 16 tasche in cui è possibile inserire le tessere colorate contenute nel kit o i disegni realizzati dai bambini; dall'altro lato è presente un'unica tasca in cui è possibile inserire uno dei poster contenuti nel kit. Tale supporto può rimanere appeso all'interno dei locali della scuola in modo permanente ed essere quindi ben visibile ai bambini così da ricordare loro le informazioni e le conoscenze acquisite.



- * **3 mazzi di tessere colorate:** il primo mazzo di tessere raffigura oggetti potenzialmente pericolosi raggruppati per tipologia di pericolo (ustioni, intossicazioni, tagli e ferite); il secondo mazzo raffigura comportamenti a rischio, ossia azioni che possono dar luogo a un incidente domestico (folgorazioni, traumi e cadute, annegamento, soffocamento); il terzo mazzo presenta un insieme di oggetti non pericolosi.
- * **7 poster di grandi dimensioni che raffigurano gli spazi della casa:** la cucina, il bagno, il salotto, la camera da letto, le scale, il ripostiglio e il giardino.
- * **un set di sticker colorati** associati ai diversi pericoli.

Utilizzando il supporto a tasche, le tessere e i poster, gli insegnanti possono proporre e attivare numerosi giochi, adattandoli in funzione dell'età dei bambini, dell'obiettivo educativo, dello spazio e del tempo a disposizione.

L'inizio e la fine di ogni sessione di lavoro potrà essere accompagnata dalla lettura di una **filastrocca**.

All'inizio:

SONO UN BAMBINO SEMPRE IN FESTA,
 CON TANTE IDEE NELLA MIA TESTA.
 MI PIACE SALTARE, MI PIACE BALLARE,
 MI PIACE CORRERE E GIRARE.
 A VOLTE SONO UN PO' DISTRATTO,
 NON MI ACCORGO E MI SCOTTO.
 TANTE COSE NON POSSO TOCCARE,
 ASCOLTO AFFY PER IMPARARE!

Al termine:

I NOSTRI GIOCHI SON TERMINATI
 INSIEME AD AFFY LI ABBIAMO INVENTATI
 ABBIAMO GIOCATO, ABBIAMO SUDATO
 MA ANCHE I PERICOLI ABBIAMO FIUTATO
 CIAO AFFY, BUONA GIORNATA!
 ARRIVEDERCI AD UN'ALTRA PUNTATA...

DESCRIZIONE SINTETICA

Il gioco, da svolgere con l'intera classe, prevede l'identificazione degli oggetti potenzialmente pericolosi presenti in casa.

OBIETTIVI

Riconoscere gli oggetti pericolosi presenti in casa.

Apprendere il nome degli oggetti pericolosi in italiano ed eventualmente in altre lingue.

Collegare gli oggetti pericolosi agli spazi della casa in cui possono essere presenti.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco si adatta a diverse tipologie di pericolo:

- * tagli e ferite
- * ustioni
- * intossicazioni

TEMPO NECESSARIO

Dai 30 ai 50 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

- * supporto a tasche
- * tessere raffiguranti oggetti relativi alla tipologia di pericolo scelto
- * fogli di carta
- * pennarelli

SVOLGIMENTO

L'insegnante sceglie la tipologia di pericolo da trattare: ustioni, tagli e ferite, intossicazioni. Estrae quindi dal mazzo di tessere raffiguranti gli oggetti pericolosi tutte quelle che si riferiscono al pericolo scelto. Seleziona poi alcune tessere raffiguranti oggetti non pericolosi. Le tessere vengono inserite in modo casuale nelle 16 tasche del supporto, alternando tessere raffiguranti oggetti pericolosi a quelle raffiguranti oggetti non pericolosi.

A questo punto, l'insegnante invita i bambini a sedersi in semicerchio davanti al supporto contenente le tessere colorate. L'insegnante spiega ai bambini che dovranno dire "AHI" quando indicherà una tessera raffigurante un oggetto pericoloso e "WOW" quando indicherà una tessera raffigurante un oggetto non pericoloso. Dopo aver detto "AHI" o "WOW", ai bambini è chiesto di pronunciare il nome dell'oggetto raffigurato sulla tessera, sia esso pericoloso o non pericoloso. I bambini stranieri saranno invitati a dire il nome dell'oggetto raffigurato nella loro lingua madre.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono proposti alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire il tema trattato.

1. L'insegnante chiede ai bambini di disegnare una determinata tipologia di oggetti pericolosi (ad esempio, oggetti che tagliano, oggetti che bruciano, ecc.). Dopodiché, i disegni vengono inseriti nel supporto a tasche e commentati tutti insieme.
2. L'insegnante indica una tessera raffigurante un oggetto pericoloso. Poi chiede ai bambini di dire quali sono gli spazi della casa e le situazioni in cui l'oggetto pericoloso indicato è presente e/o quando viene utilizzato (ad es. il coltello si trova in cucina, si usa per tagliare il pane, per spalmare la marmellata, ecc.).
3. Una volta che l'insegnante ha trattato con i bambini tutte le tipologie di pericolo, può selezionare alcune tessere che raffigurano oggetti pericolosi riferiti a pericoli diversi (ad esempio intossicazione, ustione, folgorazione, ecc.) e inserirli nelle tasche del supporto. Dopodiché, l'insegnante indica una tessera a caso e chiede ai bambini di dire quale sia il rischio corrispondente, ossia "TAGLIA", "BRUCIA", "SOFFOCA", ecc.
4. Una volta che i bambini abbiano appreso il nome dei vari oggetti pericolosi, l'insegnante può selezionare alcune tessere che raffigurano oggetti pericolosi riferiti a pericoli diversi (ad esempio intossicazione, ustione, folgorazione, ecc.) e inserirli nelle tasche del supporto. Dopodiché, chiede ai bambini di dire come si utilizza l'oggetto pericoloso indicato, promuovendo una discussione sulle regole di utilizzo degli oggetti pericolosi e sul comportamento da tenere in situazioni potenzialmente pericolose (ad esempio come si utilizzano le forbici o l'asciugacapelli, come scendere le scale, come giocare sul balcone, ecc.).

DESCRIZIONE SINTETICA

Il gioco, da svolgere con l'intera classe, permette di riconoscere i comportamenti pericolosi, a rischio di incidente.

OBIETTIVI

Riconoscere i comportamenti e le azioni pericolosi associati agli ambienti e agli oggetti della casa. Imparare le regole fondamentali per giocare in sicurezza.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto per trattare diverse tipologie di pericolo:

- * folgorazioni
- * soffocamento
- * traumi e cadute
- * annegamento

TEMPO NECESSARIO

Dai 30 ai 50 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

- * supporto a tasche
- * tessere raffiguranti oggetti relativi alla tipologia di pericolo scelto
- * fogli di carta
- * pennarelli

SVOLGIMENTO

L'insegnante seleziona il mazzo di tessere raffiguranti i comportamenti pericolosi. Le tessere vengono inserite in modo casuale nelle 16 tasche del supporto, alternando le azioni che raffigurano il rischio di folgorazione, caduta, annegamento e soffocamento.

A questo punto, l'insegnante invita i bambini a sedersi in semicerchio davanti al supporto contenente le tessere colorate. L'insegnante spiega ai bambini che, per ogni tessera, dovranno identificare il tipo di incidente cui si va incontro: "SCIVOLA", "BRUCIA", ecc. In seguito i bambini verranno invitati a riflettere sul comportamento corretto, spiegando come si deve agire per evitare di farsi male.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

L'insegnante può approfondire l'argomento in vari modi:

1. Una volta identificati i comportamenti pericolosi, chiede ai bambini di disegnare le azioni sicure, ad esempio indossare il salvagente prima di entrare in piscina, usare giocattoli adatti ai bambini, indossare scarpe con la suola di gomma prima di prendere in mano un apparecchio elettrico, ecc. I disegni realizzati dai bambini potranno sostituire, nel supporto a tasche, le tessere raffiguranti i comportamenti a rischio.

2. L'insegnante potrà elaborare, assieme ai piccoli, le regole del comportamento sicuro. L'acquisizione delle regole potrà essere ulteriormente rafforzata dall'apprendimento di una filastrocca sul tema, ad esempio "In balcone puoi giocare, ma mai ti affacciare".

DESCRIZIONE SINTETICA

Il gioco, da svolgere con l'intera classe, prevede l'identificazione di situazioni di pericolo in vari ambienti della casa: la cucina, il salone, la cameretta, il bagno, le scale, il ripostiglio e il giardino.

OBIETTIVI

Riconoscere i pericoli che possono presentarsi in un ambiente della casa.

Collegare i pericoli ai comportamenti da attuare, distinguendo tra quelli giusti e quelli sbagliati.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto per trattare tutte le tipologie di pericolo:

- * tagli e ferite
- * ustioni
- * intossicazioni
- * traumi e cadute
- * folgorazioni
- * annegamento
- * soffocamento

TEMPO NECESSARIO

Dai 30 ai 50 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

- * supporto a tasche
- * poster
- * sticker

SVOLGIMENTO

L'insegnante invita i bambini a sedersi in semicerchio davanti al supporto a tasche. Dopodiché sceglie un poster raffigurante uno degli ambienti della casa (cucina, bagno, camera, scale, salone, ripostiglio oppure giardino) e lo inserisce nell'apposita tasca, sul lato posteriore del supporto. Colloca poi gli sticker colorati nella tasca inferiore.

A questo punto, l'insegnante spiega ai bambini che dovranno esplorare la stanza e riconoscere gli oggetti e le situazioni pericolosi.

Una volta identificato il pericolo, chiederà di spiegare di quale tipo di rischio si tratta (taglio, ustione, folgorazione, ecc.). Verrà quindi prelevato dalla tasca e applicato lo sticker corrispondente a quella specifica categoria di pericolo.

Una volta identificate e contraddistinte tutte le situazioni potenzialmente pericolose, l'insegnante chiede ai bambini di formulare le regole per evitare incidenti.

DESCRIZIONE SINTETICA

Il gioco, da svolgere in piccoli gruppi, consiste nel memorizzare la posizione delle tessere per trovare quelle raffiguranti determinati oggetti o situazioni pericolosi.

OBIETTIVI

Sviluppare la memoria.

Sperimentare situazioni di gioco di squadra.

Riconoscere gli oggetti e le situazioni pericolosi.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto per trattare diverse tipologie di pericolo:

- * tagli e ferite
- * ustioni
- * intossicazioni
- * cadute e urti
- * folgorazioni
- * soffocamento
- * annegamento

TEMPO NECESSARIO

Dai 30 ai 40 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

- * tessere raffiguranti oggetti oppure comportamenti pericolosi
- * poster raffiguranti gli spazi della casa in cui è presente il pericolo scelto (opzionale)

SVOLGIMENTO

L'insegnante sceglie la tipologia di pericolo da presentare e trattare con i bambini (ustioni, tagli e ferite, intossicazioni, ecc). Dopodiché, estrae dal mazzo le tessere raffiguranti gli oggetti o i comportamenti pericolosi e le sparpaglia sul pavimento, rivolte verso il basso, in modo che non si veda che cosa raffigurino. I bambini si dividono in 3 o 4 piccoli gruppi, si siedono per terra e si dispongono intorno alle tessere.

A questo punto, l'insegnante comunica ai bambini qual sia l'oggetto da trovare (ad esempio, il coltello). Quindi un bambino si alzerà, girerà a caso una tessera e la mostrerà agli altri bambini dicendo quale sia l'oggetto raffigurato sulla tessera. Se sulla tessera è raffigurato l'oggetto comunicato dall'insegnante (ossia il coltello), al gruppo a cui il bambino che ha trovato la tessera cercata appartiene viene assegnato un punto; se invece sulla tessera non è raffigurato l'oggetto da trovare (ossia il coltello), il bambino ripone la tessera per terra a faccia in giù e al suo gruppo non viene assegnato alcun punto. Toccherà a un bambino di un altro gruppo trovare l'oggetto cercato con le medesime modalità di gioco e così via. I bambini seduti per terra sono invitati a dare indicazioni al compagno che sta cercando la tessera per aiutarlo nella ricerca ed evitare

che scelga una tessera già scartata. Qualora la tessera cercata venga trovata, essa viene messa da parte e l'insegnante comunica un altro oggetto da cercare e il gioco ricomincia. Il gioco finisce quando non ci sono più oggetti da cercare, ossia sono finite le tessere.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono proposti alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire il tema presentato dal gioco:

1. Le medesime modalità di svolgimento del gioco possono essere utilizzare per l'apprendimento dei comportamenti da tenere in situazioni potenzialmente pericolose. In questo caso, l'insegnante sparpaglierà sul pavimento, a faccia in giù, tutte le tessere che raffigurano comportamenti a rischio per gli incidenti domestici. Quindi, l'insegnante comunica ai bambini qual sia il comportamento a rischio da trovare (ad esempio, salire sulla sedia). Il bambino che trova la tessera raffigurante il comportamento cercato dovrà dire come ci si comporta in quella situazione, cioè quale sia la regola di comportamento per evitare incidenti (ad esempio, se la tessera raffigura Luigi in piedi su una sedia, la regola da comunicare sarà "Non si sale in piedi sulle sedie").
2. Con i bambini più grandi, le medesime modalità di svolgimento del gioco possono essere utilizzare per imparare a conoscere e gestire le situazioni complesse che si possono incontrare nella quotidianità. In questo caso, sono necessari anche i poster contenuti nel kit. L'insegnante sceglie uno spazio della casa tra quelli presenti sul poster e lo indica ai bambini. Dopodiché, sparpaglia sul pavimento in ordine sparso circa 20 tessere estratte a caso dai 3 mazzi. Ai bambini è chiesto di trovare le tessere raffiguranti gli oggetti o i comportamenti associati allo spazio della casa indicato. Una volta trovata una delle tessere cercata, il bambino dovrà spiegarne l'associazione con lo spazio della casa indicato (ad esempio, se lo spazio indicato è il bagno e il bambino ha trovato la tessera raffigurante l'asciugacapelli, egli dovrà spiegare che in bagno acqua ed elettricità non vanno d'accordo, ecc.).

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco di movimento sul pericolo di ustioni e scottature in seguito al contatto con oggetti caldi.

OBIETTIVI

Riconoscere gli oggetti che possono provocare ustioni e scottature.
Apprendere le regole di comportamento in presenza di oggetti caldi.
Stimolare e sviluppare la capacità attentiva.
Sviluppare la coordinazione e la destrezza dei movimenti.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto per trattare il tema delle ustioni.

TEMPO NECESSARIO

Dai 30 ai 40 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

- ★ tessere raffiguranti gli oggetti relativi al pericolo di ustioni
- ★ tessere che raffigurano Luigi, Carlotta e Affy

SVOLGIMENTO

L'insegnante suddivide la classe in due gruppi, escludendo due bambini. A ogni gruppo è assegnato un ruolo: alcuni bambini rappresentano gli oggetti ustionanti, altri rappresentano il cagnolino Affy. I due bambini invece rappresentano rispettivamente Luigi e Carlotta. Al primo gruppo l'insegnante distribuisce 10-12 tessere che raffigurano gli oggetti ustionanti: costoro si dispongono in modo sparso nell'area di gioco individuata dall'insegnante. Al di fuori dell'area di gioco, su un lato, si dispongono i bambini che rappresentano il cagnolino Affy, a cui viene assegnata la tessera che rappresenta Affy stesso. Sul lato opposto, sempre al di fuori dell'area di gioco, si dispongono i due bambini che rappresentano Luigi e Carlotta. Questi ultimi devono raggiungere dall'altra parte i bambini che rappresentano il cagnolino Affy attraversando l'area di gioco. I bambini che rappresentano il cane Affy hanno il compito di orientare i due bambini nell'attraversare l'area di gioco e di dargli indicazioni per evitare il contatto con i bambini che rappresentano gli oggetti ustionanti.

I movimenti effettuati all'interno dell'area di gioco devono rispettare alcune regole, che saranno state illustrate dall'insegnante prima dell'avvio del gioco. Il segnale di avvio è dato dall'insegnante e consiste in un colpo di tamburo o in un battito di mani. Al primo segnale, si possono muovere solo Luigi e Carlotta e possono fare tre passi ciascuno verso Affy, mentre i bambini rappresentanti gli oggetti ustionanti devono stare fermi. Al secondo segnale dell'insegnante, si possono muovere gli oggetti ustionanti facendo un solo passo ciascuno verso Luigi e Carlotta. Quindi è nuovamente il turno di Luigi e Carlotta e poi degli oggetti ustionanti e così via. Se Luigi o Carlotta vengono toccati da un oggetto ustionante, devono dire "BRUCIA BRUCIA"

e tornare al punto di partenza. Vince il gioco il bambino che riesce a raggiungere Affy senza scottarsi, ossia senza essere toccato dai bambini che rappresentano gli oggetti ustionanti. Di volta in volta, l'insegnante può proporre un avvicendamento e un cambiamento nei ruoli e altri due bambini possono tentare di attraversare l'area di gioco.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono illustrati alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire l'argomento trattato una volta che il gioco sia concluso:

1. l'insegnante chiede ai bambini in quali spazi della casa si possono trovare oggetti caldi o ustionanti.

2. l'insegnante può decidere di affrontare con i bambini altri pericoli (ad esempio, tagli e ferite, folgorazioni, ecc.) ampliando il tema ad altri oggetti da cui bisogna stare lontani come quelli che tagliano o che danno la scossa.

POSSIBILI VARIANTI

Tale gioco può essere adattato ad altre tipologie di pericolo, selezionando le tessere relative agli oggetti rappresentanti il pericolo scelto e utilizzando in maniera inalterata le tessere rappresentanti Affy, Carlotta e Luigi. A seconda della tipologia di pericolo scelta, cambierà l'esclamazione che i due bambini che rappresentano Luigi e Carlotta devono dire nel caso siano toccati dagli oggetti pericolosi (ad esempio "SCOSSA SCOSSA" nel caso delle folgorazioni, "TAGLIA TAGLIA" nel caso di tagli e ferite, ecc.). Per il resto, il gioco può essere svolto mantenendo le medesime modalità e regole.

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco per imparare a riconoscere gli oggetti che possono procurare tagli e ferite.

OBIETTIVI

Acquisire la regola di non toccare gli oggetti taglienti.
Aumentare il repertorio lessicale.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco si adatta a trattare il tema dei tagli e delle ferite procurate toccando oggetti taglienti.

TEMPO NECESSARIO

Dai 10 ai 20 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

- * una palla di spugna
- * tessere rappresentanti gli oggetti relativi al pericolo tagli e ferite
- * tessere rappresenti gli oggetti non pericolosi

SVOLGIMENTO

L'insegnante mescola in un unico mazzo le tessere raffiguranti gli oggetti pericolosi e quelle raffiguranti gli oggetti non pericolosi. I bambini si siedono per terra e si dispongono in cerchio. L'insegnante consegna la palla a un bambino. A questo punto l'insegnante estrae una tessera dal mazzo e la mostra ai bambini. Se la tessera raffigura un oggetto tagliente, il bambino che ha la palla deve passarla a un altro bambino a caso dicendo "TAGLIA TAGLIA, NON LA VOGLIO" e l'insegnante elimina dal mazzo la tessera in questione. Se invece la tessera raffigura un oggetto non pericoloso, il bambino non deve passare la palla e l'insegnante elimina dal mazzo la tessera in questione. La palla non deve essere passata finché l'insegnante non estrae una tessera raffigurante un oggetto tagliente. Se il bambino che ha la palla non riconosce l'oggetto raffigurato sulla tessera estratta dall'insegnante (ossia scambia un oggetto tagliente per uno non pericoloso o viceversa), esce dal gioco o non acquista punti. Il gioco termina quando l'insegnante non ha più tessere nel mazzo.

A seconda delle caratteristiche dei bambini, l'insegnante può alzare il livello di difficoltà del gioco aumentando la velocità di presentazione delle tessere e riducendo il tempo a disposizione per riconoscere il tipo di oggetto presentato.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono illustrati alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire l'argomento trattato una volta che il gioco sia concluso:

1. L'insegnante può invitare i bambini a individuare quali siano le funzioni e l'uso corretto di alcuni oggetti che ci possono essere in casa, il cui uso improprio può provocare tagli e ferite

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco linguistico, da svolgere con l'intera classe, basato sulla prontezza di riflessi e sulla capacità di ragionamento veloce.

OBIETTIVI

Aumentare il repertorio lessicale

TEMI SVILUPPATI

Il gioco si adatta a trattare il tema dei tagli e delle ferite procurate toccando oggetti taglienti.

TEMPO NECESSARIO

Dai 15 ai 20 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

Una palla di spugna

SVOLGIMENTO

L'insegnante dispone i bambini seduti per terra e in cerchio. A un bambino viene consegnata la palla. Quando l'insegnante dà il via al gioco, il bambino che ha la palla la passa a un altro bambino dicendo il nome di un oggetto tagliente (ad esempio, coltello). Entro 10 secondi, il bambino che ha ricevuto la palla deve a sua volta passarla a un altro bambino dicendo il nome di un nuovo oggetto tagliente (ad esempio, forbici). Il bambino che ha la palla non può ripetere il nome di un oggetto tagliente già citato in precedenza: in questo caso il bambino esce dal gioco o non acquista alcun punto.

A seconda delle caratteristiche dei bambini, l'insegnante può alzare il livello di difficoltà del gioco aumentando/riducendo il tempo a disposizione per dire il nome di un oggetto tagliente.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono illustrati alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire l'argomento trattato una volta che il gioco sia concluso:

1. L'insegnante può invitare i bambini a individuare quali siano gli spazi della casa in cui ci possono essere oggetti taglienti.
2. L'insegnante può invitare i bambini a discutere insieme sulle funzioni e sulle caratteristiche degli oggetti citati. Dopodiché, può chiedere ai bambini di realizzare un disegno raffigurante uno o più oggetti tra quelli che sono stati citati durante il gioco.

POSSIBILI VARIANTI

Tale gioco può essere adattato ad altre tipologie di pericolo. A seconda della tipologia di pericolo scelta, cambierà la consegna data ai bambini, ossia essi dovranno dire il nome di un oggetto che brucia piuttosto che di un oggetto che dà la scossa. Per il resto, il gioco può essere svolto mantenendo le medesime modalità e regole.

DESCRIZIONE SINTETICA

Il gioco, da svolgere preferibilmente con l'intera classe, si basa sul riconoscimento del pericolo derivante dal contatto degli apparecchi elettrici e degli elettrodomestici con l'acqua.

OBIETTIVI

Riconoscere le situazioni di pericolo derivanti dal contatto degli apparecchi elettrici e degli elettrodomestici con l'acqua.

Riconoscere i pericoli dovuti all'interazione di più oggetti.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto per trattare il tema delle folgorazioni.

TEMPO NECESSARIO

Dai 30 ai 40 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

- * Immagini raffiguranti elettrodomestici e apparecchi elettrici di vario tipo
- * Tessere raffiguranti oggetti non pericolosi
- * Immagini in cui è raffigurato l'elemento acqua

SVOLGIMENTO

L'insegnante seleziona, dai mazzi di tessere raffiguranti oggetti pericolosi e non pericolosi, un numero di tessere pari al numero di bambini coinvolti nel gioco. Le tessere individuate devono raffigurare apparecchi elettrici o elettrodomestici, oggetti non pericolosi e l'elemento acqua. Oltre a quelle presenti nei mazzi di tessere, l'insegnante potrà selezionare e ritagliare fotografie adatte allo svolgimento del gioco in riviste o altri materiali stampati.

Si invita i bambini a disporsi in cerchio, rivolti verso il centro. Dietro a ogni bambino l'insegnante pone una tessera estratta casualmente dal mazzo di quelle selezionate. A questo punto, l'insegnante chiama un bambino per nome, il quale deve a sua volta nominare un altro bambino per nome per formare con lui una coppia. Poi i due bambini mostrano a tutti i bambini le tessere che l'insegnante aveva posto dietro di loro. Se le tessere raffigurano rispettivamente un apparecchio elettrico o un elettrodomestico e l'acqua, i bambini devono esclamare "BOOM". Se invece le tessere raffigurano un apparecchio elettrico o un elettrodomestico e un oggetto non pericoloso oppure l'acqua e un oggetto non pericoloso, i bambini devono fare un applauso. Il gioco termina quando tutti i bambini hanno formato una coppia e hanno mostrato le proprie tessere.

Per lo svolgimento del gioco, è necessario un numero pari di bambini. Nel caso in cui il numero di bambini sia dispari, occorre assegnare a qualche bambino più di una tessera. I bambini a cui saranno assegnate più di una tessera, formeranno più di una coppia.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono illustrati alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire l'argomento trattato una volta che il gioco sia concluso:

1. L'insegnante può chiedere ai bambini quali apparecchi elettrici ed elettrodomestici sono presenti nella loro casa.
2. L'insegnante può invitare i bambini a indicare gli spazi della casa in cui è più probabile il contatto di un apparecchio elettrico o di un elettrodomestico con l'acqua o a riflettere sul comportamento da tenere quando si utilizzano apparecchi elettrici o elettrodomestici in presenza di acqua (ad esempio, come utilizzare in sicurezza l'asciugacapelli).

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco di movimento, da svolgere con l'intera classe, finalizzato a simulare il rischio di annegamento a seconda del livello dell'acqua.

OBIETTIVI

Riconoscere il rischio di annegamento.

Riconoscere il diverso grado di rischio a seconda del livello dell'acqua.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto per trattare il pericolo di annegamento.

TEMPO NECESSARIO

Dai 20 ai 30 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

Nessuno

SVOLGIMENTO

L'insegnante divide la classe in due gruppi, tenendo da parte un bambino. Quest'ultimo viene posizionato al centro dell'area di gioco individuata dall'insegnante. I due gruppi di bambini vengono invece disposti in cerchio attorno all'area di gioco. Quando l'insegnante esclama "ACQUA ALTA", i bambini che sono in cerchio alzano le braccia e il bambino in centro mima l'azione del nuotare. Quando invece l'insegnante esclama "ACQUA MEDIA", i bambini in cerchio si piegano sulle ginocchia, mentre il bambino in centro mima l'azione del lavarsi. Infine, quando l'insegnante esclama "ACQUA ZERO", i bambini in cerchio si accovacciano, mentre il bambino in centro si siede per terra. Quando il bambino in centro è seduto per terra, l'insegnante può esclamare nuovamente "ACQUA ALTA" o "ACQUA MEDIA". A questo punto, il bambino che è per terra nel centro del cerchio deve alzarsi di scatto e mimare l'azione corrispondente, ossia nuotare o lavarsi. Nel caso in cui egli non riesca prontamente ad alzarsi e a mimare l'azione corrispondente, l'insegnante esclamerà "PERICOLO AFFOGAMENTO" e lo stesso diranno i bambini che sono in cerchio. Quindi il bambino che è nel centro del cerchio verrà sostituito da un altro bambino e prenderà il posto di quest'ultimo nel cerchio.

Prima dell'avvio del gioco, l'insegnante può descrivere il concetto di acqua alta, media e bassa attraverso immagini di situazioni caratterizzate da diversi livelli dell'acqua, quali la piscina, la vasca da bagno e l'acqua per terra.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Per approfondire l'argomento trattato, una volta che il gioco sia concluso, l'insegnante può discutere insieme ai bambini su quali siano le regole da rispettare e i comportamenti da adottare nelle situazioni simulate durante il gioco. È importante riflettere con i bambini sulla specificità dei comportamenti da tenere a seconda del livello dell'acqua presente, ossia:

1. in presenza di un livello dell’acqua alta (mare, piscina, ecc.) non entrare in acqua se non si è capaci di nuotare da soli oppure utilizzare i bracciali o il salvagente.
2. in presenza di un livello dell’acqua medio (vasca da bagno, ecc.) verificare che ci sia il tappeto antisdrucchiolo e un sostegno a cui aggrapparsi nel caso in cui si scivoli o si cada.
3. in presenza di un livello dell’acqua basso (pozza per terra, ecc.) pur non essendoci il rischio di annegamento, fare attenzione a non scivolare (ad esempio non correre).

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco di simulazione, da svolgere con l'intera classe, attraverso cui sperimentare il fatto che alcuni oggetti di uso quotidiano, se usati in modo scorretto, possono essere pericolosi e provocare il soffocamento.

OBIETTIVI

Riconoscere il pericolo di soffocamento dovuto all'utilizzo scorretto di oggetti di uso quotidiano. Acquisire le regole di comportamento da seguire nel caso di giochi spontanei con oggetti di uso quotidiano, ma potenzialmente pericolosi.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto per trattare il pericolo di soffocamento.

TEMPO NECESSARIO

Dai 10 ai 15 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

Nessuno

SVOLGIMENTO

L'insegnante dispone i bambini in cerchio e li invita a rimanere in piedi. Prima dell'avvio del gioco, illustra le sue caratteristiche. I bambini devono fingere di mettersi in testa l'oggetto proposto dall'insegnante e mimare, verbalmente e attraverso i gesti, un'azione connessa all'uso dell'oggetto proposto. Gli oggetti da mettere in testa, le parole da dire e le azioni da mimare vengono concordate dall'insegnante insieme ai bambini. Ad esempio, l'insegnante può invitare i bambini a mettersi sulla testa un casco da motociclista. I bambini possono far finta di indossare il casco e di guidare una motocicletta dicendo "BRUM BRUM". Oppure l'insegnante può proporre ai bambini di indossare un cappello: questi allora fanno finta di togliersi il cappello dicendo "BUONASERA SIGNORI". Infine, l'insegnante suggerisce ai bambini di mettersi in testa un sacchetto di plastica. A questo punto, i bambini fanno finta di avere un sacchetto di plastica in testa e mimano l'azione di cadere per terra urlando "AIUTO, SOFFOCO". Il gioco termina quando sono stati mimati tutti gli oggetti da mettere in testa proposti dall'insegnante o concordati tra l'insegnante e i bambini.

Una volta concordati gli oggetti da utilizzare nel gioco, si raccomanda di effettuare alcuni giri di prova in modo che i bambini possano memorizzare le azioni da mimare e le parole da dire e associarle all'oggetto proposto. Si ricorda che il sacchetto di plastica deve essere sempre incluso tra gli oggetti da mettere in testa proposti dai bambini e/o dall'insegnante.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono illustrati alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire l'argomento trattato una volta che il gioco sia concluso:

1. l'insegnante può invitare i bambini a individuare altri oggetti di uso quotidiano che, se usati in modo scorretto, possono causare il soffocamento (ad esempio una corda o un laccio se girati intorno al collo, oggetti di piccole dimensioni se messi in bocca, ecc.).
2. l'insegnante può invitare i bambini a raccontare l'eventuale pericolo di soffocamento durante alcuni giochi che prevedono l'utilizzo non corretto di certi oggetti.

POSSIBILI VARIAZIONI

Tale gioco può anche essere proposto con una modalità diversa, ossia gli oggetti da mettere in testa e le azioni da mimare non sono concordate prima dell'avvio del gioco e quindi non sono conosciute a priori né dall'insegnante né dai bambini. Al contrario, l'insegnante invita a turno un bambino a far finta di mettersi in testa qualcosa, mimando l'azione corrispondente con gesti e parole. Ai bambini in cerchio è chiesto di indovinare quale sia l'oggetto che il bambino al centro del cerchio si è messo in testa.

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco da svolgere con l'intera classe o in piccoli gruppi finalizzato al riconoscimento delle sostanze tossiche attraverso l'osservazione dei contenitori.

OBIETTIVI

Riconoscere il rischio rappresentato da sostanze che non si conoscono.

Distinguere le sostanze tossiche da quelle innocue.

Riconoscere i simboli di pericolo presenti sulle etichette dei contenitori.

Apprendere la regola di conservare i contenitori delle sostanze pericolose in appositi luoghi.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto a trattare il pericolo di avvelenamento.

TEMPO NECESSARIO

Dai 30 ai 50 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

10-15 contenitori vuoti di plastica, di varia forma e colore, contrassegnati con etichette e/o simboli di pericolo, completi dei rispettivi tappi di chiusura (ad esempio bottiglie per l'acqua, flaconi per i detersivi, ecc.).

SVOLGIMENTO

L'insegnante dispone sul pavimento in ordine sparso i contenitori di plastica sprovvisti del loro tappo di chiusura. I tappi vengono disposti sempre per terra, ma a una certa distanza dal contenitore corrispondente. Prima dell'avvio del gioco, l'insegnante individua due aree che vengono denominate rispettivamente "ARMADIETTO" e "TAVOLO". È raccomandabile individuare realmente un armadietto chiudibile e un tavolo. A questo punto, l'insegnante chiede ai bambini di chiudere ogni contenitore con il proprio tappo e di metterli a posto. I contenitori contrassegnati da simboli di pericolo vanno riposti nell'armadietto, quelli non contrassegnati da simboli di pericolo vanno riposti sul tavolo.

Il gioco può essere svolto con l'intera classe o in piccoli gruppi. In quest'ultimo caso, l'obiettivo è riporre i contenitori muniti di tappo nel minor tempo possibile. Vince il gruppo che impiega il minor tempo nel riporre in modo corretto i contenitori (ossia le bottiglie dell'acqua sul tavolo e i flaconi del detersivo nell'armadietto).

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono illustrati alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire l'argomento trattato una volta che il gioco sia concluso:

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco da svolgere con l'intera classe incentrato sui diversi pericoli connessi alla presenza di acqua in ambito domestico.

OBIETTIVI

Acquisire le regole di comportamento in presenza di acqua per evitare il rischio di incidente domestico.

Riconoscere i diversi pericoli derivanti dalla presenza di acqua.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto a trattare tutti i pericoli connessi alla presenza di acqua (cadute, folgorazioni, ustioni, annegamento).

TEMPO NECESSARIO

Dai 20 ai 30 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

Nessuno

SVOLGIMENTO

L'insegnante dispone i bambini in cerchio. Al segnale di avvio del gioco, precedentemente illustrato dall'insegnante, i bambini iniziano a marciare sul posto con lo stesso ritmo e velocità. Ogni 5-10 secondi l'insegnante dice qualcosa che ha a che fare con l'acqua. A questo punto i bambini devono rispondere con il gesto o l'esclamazione corrispondente e poi tornare a marciare sul posto. Prima dell'avvio del gioco, si concordano le dichiarazioni dell'insegnante e le risposte dei bambini in termini di parole o gesti. Si raccomanda di effettuare alcuni giri di prova in modo che i bambini possano memorizzare le azioni da mimare o le parole da dire e associarle alle dichiarazioni dell'insegnante.

Di seguito sono illustrati alcuni esempi di dichiarazioni dell'insegnante con le rispettive risposte dei bambini:

- ★ acqua alta: i bambini mimano l'azione di nuotare
- ★ acqua bassa: i bambini esclamano "Ciaf ciaf"
- ★ acqua calda: i bambini esclamano "Aiuto, brucia"
- ★ acqua per terra: i bambini si fermano e rimangono immobili
- ★ acqua in bocca: i bambini esclamano "Shhh" portando l'indice sulla bocca
- ★ asciugacapelli: i bambini esclamano a voce alta "Attenzione alla scossa!"
- ★ acquolina: i bambini esclamano "Mhh... che fame!"

A seconda delle caratteristiche dei bambini, l'insegnante può alzare il livello di difficoltà del gioco riducendo il tempo a disposizione per dare la risposta corretta oppure può cambiare l'ordine delle sue dichiarazioni.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono illustrati alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire l'argomento trattato una volta che il gioco sia concluso:

- 1.** l'insegnante può illustrare nel dettaglio le diverse situazioni in cui l'acqua può rappresentare un pericolo (ad esempio quando l'acqua è bollente, c'è il pericolo di ustione; quando l'acqua tocca un apparecchio elettrico o un elettrodomestico, c'è il pericolo di folgorazione, ecc.).
- 2.** l'insegnante può invitare i bambini a individuare gli spazi della casa in cui l'acqua può rappresentare un pericolo (ad esempio nella vasca da bagno si può scivolare a causa dell'acqua; in cucina ci si può ustionare a causa dell'acqua che bolle in pentola, ecc.).
- 3.** l'insegnante può discutere insieme ai bambini le regole di comportamento da tenere per evitare i rischi dovuti alla presenza di acqua.

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco da svolgere con l'intera classe basato sulla capacità di memoria e incentrato sui diversi pericoli che si possono incontrare in casa.

OBIETTIVI

Contribuire a sviluppare una rappresentazione mentale dell'ambiente domestico e dei suoi potenziali pericoli.

Associare gli oggetti pericolosi agli spazi domestici in cui si possono trovare.

Apprendere che un ambiente ordinato è anche un ambiente più sicuro.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto per trattare i diversi pericoli presenti in casa.

TEMPO NECESSARIO

Dai 30 ai 50 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

Tessere raffiguranti oggetti o situazioni relative allo spazio domestico scelto.

SVOLGIMENTO

L'insegnante dispone i bambini in un grande cerchio. Poi seleziona, dai tre mazzi di tessere, quelle relative a un solo spazio domestico (ad esempio, bagno o cucina o camera da letto). Dopodiché, l'insegnante sistema le tessere selezionate in ordine sparso sul pavimento nell'area interna al cerchio. A questo punto comunica ai bambini qual è lo spazio della casa scelto e li invita tutti a osservare con attenzione le tessere che sono state messe per terra. Poi chiama due bambini a caso e li invita a voltarsi, mentre a un terzo bambino chiede di aggiungere alle tessere poste sul pavimento altre due tessere raffiguranti oggetti estranei all'ambiente domestico scelto. Quindi ai due bambini viene detto di voltarsi di nuovo e l'insegnante gli chiede di individuare le tessere che non appartengono all'ambiente domestico scelto.

Il gioco può essere ripetuto più volte dando a tutti i bambini la possibilità di trovare le tessere estranee, eventualmente cambiando di volta in volta l'ambiente domestico selezionato.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono illustrati alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire l'argomento trattato una volta che il gioco sia concluso:

1. prendendo spunto dalle tessere utilizzate durante il gioco, l'insegnante può accompagnare e guidare i bambini in una ricognizione della casa e dei suoi pericoli.

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco di simulazione da svolgere con l'intera classe allo scopo di evitare gli urti contro gli spigoli.

OBIETTIVI

Acquisire alcune regole di comportamento per evitare di urtare contro gli spigoli.
Sviluppare la capacità attentiva.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto per trattare il tema dei tagli e delle ferite procurate urtando contro gli spigoli.

TEMPO NECESSARIO

Dai 20 ai 40 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

2 bende per coprire gli occhi

SVOLGIMENTO

L'insegnante assegna ai bambini diversi ruoli. Tre bambini interpretano rispettivamente Affy, Luigi e Carlotta, mentre tutti gli altri bambini rappresentano gli oggetti spigolosi. Questi ultimi si dispongono nell'area di gioco individuata dall'insegnante in modo sparso e non troppo vicini gli uni agli altri. Dopodiché, l'insegnante invita i bambini che rappresentano gli oggetti spigolosi a mettere le mani sui fianchi in modo da simulare con i gomiti uno spigolo. A questo punto, l'insegnante benda i due bambini che interpretano Luigi e Carlotta. Al bambino che rappresenta il cane Affy, senza benda sugli occhi, viene affidato il compito di guidare con attenzione e precisione Luigi e Carlotta nell'attraversare l'area di gioco in modo che non urtino gli oggetti spigolosi.

Di volta in volta, l'insegnante può proporre un avvicendamento e un cambiamento nei ruoli: altri due bambini possono tentare di attraversare bendati l'area di gioco e un altro bambino può svolgere il ruolo di Affy.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono illustrati alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire l'argomento trattato una volta che il gioco sia concluso:

- 1.** L'insegnante può invitare i bambini a individuare quali e dove siano gli spigoli pericolosi nella propria casa.
- 2.** L'insegnante può discutere insieme ai bambini su quali siano gli spazi della casa in cui è maggiormente probabile urtare gli spigoli (ad esempio, quali sono gli spazi in cui ci sono mobili sporgenti o appuntiti, ecc.).

GIOCO MOTORIO

DESCRIZIONE SINTETICA

Il gioco, da svolgere con l'intera classe, consiste nel simulare il meccanismo con cui la corrente elettrica attraversa un materiale conduttore (corpo umano compreso).

OBIETTIVI

Comprendere il meccanismo con cui la corrente elettrica attraversa il corpo umano. Imparare a valutare il rischio dovuto alla presenza della corrente elettrica.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco si adatta a trattare il tema delle folgorazioni.

TEMPO NECESSARIO

Dai 30 ai 50 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

Nessuno

SVOLGIMENTO

L'insegnante divide la classe in due gruppi, tenendo da parte un bambino. Quest'ultimo viene posizionato al centro dell'area di gioco individuata dall'insegnante e rappresenta la spina del cavo elettrico. I due gruppi di bambini vengono invece disposti su due lati opposti dell'area di gioco. I bambini devono attraversare l'area di gioco e giungere sul lato opposto a quello da cui sono partiti, mentre il bambino che rappresenta la spina del cavo elettrico deve cercare di toccarli. Quando un bambino viene toccato, si attacca al bambino che rappresenta la spina del cavo elettrico e, rimanendo attaccato a lui, deve cercare di toccare i bambini che tentano di attraversare l'area di gioco. È importante chiarire ai bambini che il cavo elettrico non deve mai spezzarsi, ossia i bambini che lo formano devono rimanere attaccati gli uni agli altri.

A seconda delle caratteristiche dei bambini, l'insegnante può alzare il livello di difficoltà e di dinamicità del gioco dando ai bambini una consegna più complessa, quale attraversare l'area di gioco raccogliendo gli oggetti che sono per terra o trasportando oggetti da un lato all'altro.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Per approfondire l'argomento trattato, una volta che il gioco sia concluso, l'insegnante può invitare i bambini a dire quali apparecchi elettrici o elettrodomestici presenti nella loro casa sono dotati di cavo elettrico.

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco, da svolgere con l'intera classe, basato sulla capacità di osservazione e finalizzato al riconoscimento delle sostanze tossiche.

OBIETTIVI

Aumentare il repertorio lessicale.

Sviluppare la capacità attentiva.

Riconoscere i contenitori di sostanze tossiche.

Apprendere la regola di conservare i contenitori delle sostanze tossiche in appositi luoghi.

TEMI SVILUPPATI

Il gioco è adatto a trattare il pericolo di avvelenamento.

TEMPO NECESSARIO

Dai 20 ai 30 minuti

MATERIALI OCCORRENTI

Un flacone per detersivi vuoto

SVOLGIMENTO

L'insegnante invita tutti i bambini, tranne uno, a sedersi per terra in ordine sparso e a tenere gli occhi chiusi. Il bambino selezionato dall'insegnante deve nascondere il flacone contenente la sostanza tossica oppure indicare all'insegnante dove nascondarlo. Una volta che il flacone è stato nascosto, il bambino dice a voce alta "FLACONE DOVE SEI?" e allora tutti gli altri bambini possono aprire gli occhi. Senza alzarsi e rimanendo nel punto in cui sono, i bambini devono individuare dove è stato nascosto il flacone. Il bambino che vede per primo il flacone, deve indicarlo con il dito ed esclamare "ECCO IL FLACONE", mentre gli altri bambini fanno un applauso. Il bambino che ha trovato il flacone sostituisce il bambino che lo aveva nascosto, il quale va a sedersi per terra con tutti gli altri bambini e così via. Il gioco termina quando il flacone viene nascosto in un luogo adatto a conservare una sostanza tossica, ossia un armadietto chiuso o un ripiano in alto.

POSSIBILI APPROFONDIMENTI

Di seguito sono illustrati alcuni spunti che l'insegnante può utilizzare per approfondire l'argomento trattato una volta che il gioco sia concluso:

1. L'insegnante può invitare i bambini a osservare con attenzione il flacone in termini di forma, colore e simboli di pericolo in modo da individuare quali siano le caratteristiche che contraddistinguono un contenitore di sostanze tossiche.
2. L'insegnante può illustrare ai bambini e discutere con loro le regole di comportamento per evitare il rischio di avvelenamento (ad esempio, non toccare sostanze che non si conoscono, rivolgersi a un adulto in presenza di sostanze che non si conoscono, ecc.).

GIOCO MOTORIO

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco di movimento sul pericolo di cadere.

OBIETTIVI

Sviluppare l'equilibrio dinamico e la percezione sensoriale.

TEMI SVILUPPATI

Gioco adatto per trattare il pericolo di caduta.

TEMPO NECESSARIO

Mezz'ora per ogni gioco, più la rappresentazione grafica

MATERIALI OCCORRENTI

- * materassini
- * cerchi
- * panchine
- * tuboni per piscina
- * scale di plastica
- * pennarelli

SVOLGIMENTO

Gioco 1

“Scale dure&scale morbide”: l'insegnante prepara il setting con materiali duri (panchine, scale di plastica) e materiali morbidi (tappeti, forme di gomma, materassi) tenendo separati i due diversi tipi di scale costruite, in modo che i bambini possano accorgersi della differenza anche spaziale tra l'una e l'altra.

Prima propone una libera esplorazione dei materiali poi dà consegne per compiere il percorso sulle scale, seguendo andature, velocità, modalità differenti (veloci/lenti, in punta dei piedi/accovacciati, solo su scale dure/morbide).

Gioco 2

L'insegnante costruisce una base morbida coi materassi sopra la quale dispone materiale diverso, rappresentante le scale, con il quale sperimentare l'equilibrio del corpo. Scale di cerchi, di panchine, di tuboni per piscina, di forme geometriche morbide. I bambini sono invitati a salire sopra, camminare, attraversare le scale.

Ad entrambi i giochi segue la rappresentazione grafica dell'esperienza, su un foglio predisposto in tre sezioni per disegnare Affy, il momento che più è piaciuto e un pericolo incontrato.

DESCRIZIONE SINTETICA

È un gioco di movimento sul pericolo di cadere, sviluppato con sperimentazioni tattili e di equilibrio attraverso “piedi diversi”.

OBIETTIVI

Sviluppare l'equilibrio dinamico e la percezione sensoriale.

TEMI SVILUPPATI

Gioco adatto per trattare il pericolo di caduta.

TEMPO NECESSARIO

Mezz'ora

MATERIALI OCCORRENTI

- * giornali
- * stoffe
- * pennarelli

SVOLGIMENTO

I bambini vengono lasciati liberi di provare i materiali che l'insegnante mette loro a disposizione di volta in volta (stoffa, giornali, piedi nudi).

Poi l'insegnante con brevi consegne li stimola nella sperimentazione dei materiali che diventano i nuovi piedi dei bambini, appoggiati sotto i piedi e usati per muoversi nell'intero spazio del salone. L'insegnante propone anche di provare la differenza, oltre che tra i diversi materiali, anche tra l'uso sul tappeto di gomma e sul pavimento.

Li invita poi ad inventare modalità di spostamento da soli o in compagnia di altri compagni e a trasformare spontaneamente i materiali in sci, slitte, pattini sul ghiaccio ecc.

Segue la discussione e la registrazione delle modalità più appropriate di movimento rispetto alle superfici scivolose (per es. valutazione che sul pavimento in marmo della scuola si scivola e si può cadere per cui è meglio andar piano o avere superfici non scivolose sotto i piedi).

DESCRIZIONE SINTETICA

Sono tre giochi basati sulla sperimentazione libera del materiale e l'utilizzo di diversi schemi motori di base e delle capacità coordinative.

OBIETTIVI

Riconoscere il pericolo di **soffocamento** attraverso l'utilizzo di materiali che, se usati in modo scorretto, possono soffocare e di giochi sul "nascondersi dentro-sotto" qualcosa facendo attenzione al poter sempre respirare.

TEMI SVILUPPATI

I giochi sono adatti per trattare il pericolo di soffocamento.

TEMPO NECESSARIO

30 min. circa

MATERIALI OCCORRENTI

- * **Gioco 1:** scatola, sacchetti di plastica e cravatte
- * **Gioco 2:** cuscini
- * **Gioco 3:** scatoloni, lenzuola, teli, sacchetti grandi

SVOLGIMENTO

Gioco 1

I bambini pescano da una scatola magica un sacchetto di plastica e successivamente una cravatta, si intona una filastrocca sul materiale pescato per mettere in risalto l'azione da non fare con l'oggetto.

"Col sacchetto vuoi giocare, eeeeeoo! Tante cose lui sa fare eeeeeooo! Sa girare, sa saltare, sa gonfiarsi e poi scoppiare!... Ma in testa non dovrai metterlo mai e poi mai!!!!!!".

Invenzioni libere sull'utilizzo del sacchetto (mongolfiera, aquilone, mantello, gonna...).

"Per giocare con la cravatta, devo essere proprio matta! Tanti giochi so inventare, ma stretta al collo è da evitare. Allora che ci possiamo fare?"

Gioco libero, invenzioni sull'utilizzo alternativo di una cravatta (cintura, laccio a cui attaccarsi per fare il trenino, serpente...).

Gioco 2

L'insegnante consegna un cuscino ad ogni bambino.

Filastrocca sul cuscino: "Se col cuscino vuoi giocare tante cose lui sa fare. Ma sopra il viso non può andare perché potresti soffocare! Che altri giochi puoi inventare?"

Invenzioni e sperimentazioni libere con il cuscino: lanciarlo in alto, sella per cavalli, motorino, materasso (se avvicinati tutti) su cui rotolare, saltare, camminare all'indietro ecc.

Spunti per il coinvolgimento attivo dei genitori

Il coinvolgimento attivo dei genitori è fondamentale da un lato per spronarli a realizzare un ambiente domestico il più sicuro possibile dall'altro per condividere e sensibilizzarli a rinforzare il percorso educativo proposto dalla Scuola.

Una volta presentato il progetto ai genitori all'inizio dell'anno scolastico, si dovrebbe cercare di favorire la loro partecipazione alle attività realizzate nella Scuola.

Attività informativa per i genitori:

- * consegna dell'opuscolo "**La sicurezza in casa**" contenuto nella Valigia di Affy, che presenta una serie di consigli pratici utili a rendere la casa più sicura per tutti i suoi abitanti
- * organizzazione di **incontri**, gestiti da operatori sanitari e/o dagli insegnanti, nel corso dei quali si propone una riflessione sulle conoscenze e i comportamenti inerenti la sicurezza. Per stimolare la discussione si può proporre un **gioco** con alcuni quesiti.

Attività di gioco genitori-bambini a casa:

- * **indagine** sulla sicurezza della propria casa attraverso l'utilizzo della scheda "Gioca all'investigatore": la coppia genitore-bambino viene stimolata a guardare con occhi attenti e curiosi l'ambiente dove si svolge la vita quotidiana
- * creazione di un "**gioco dell'oca**" per le famiglie, da realizzare a scuola insieme ai bambini e da consegnare a casa per l'utilizzo con i familiari; le caselle contengono messaggi sulla sicurezza domestica.

Attività di gioco genitori- bambini a scuola:

- * organizzazione di **laboratori** che prevedano l'interazione tra genitori e figli attraverso giochi motori oppure attività espressivo-creative, finalizzati alla condivisione di un'esperienza educativa piacevole e coinvolgente nell'ambiente scolastico.

La possibilità di creare all'interno della programmazione scolastica dei momenti di condivisione tra genitori e figli ha una valenza importante. Innanzitutto consente ad entrambi di "cambiare" i ruoli quotidiani. Nella scuola, infatti, il bambino è più sciolto e sicuro, padrone di sé e dello spazio, una sorta di padrone di casa e di "guida" per il genitore-ospite. Tale scambio di ruoli consente al genitore di vedere il proprio figlio con occhi diversi. L'opportunità di trascorrere del tempo insieme "facendo delle cose" fa sentire al bambino la presenza del genitore all'interno dello spazio in cui vive per la maggior parte della sua giornata; al genitore offre la sensazione di dedicare al figlio un "tempo di qualità" e il gioco viene vissuto non come "sorveglianza" ma come interazione e complicità a tutti i livelli, corporeo, cognitivo, emotivo.

PERCHÉ PROPORRE IL GIOCO INTERATTIVO

Il gioco qui proposto rappresenta un suggerimento per coinvolgere i genitori dei bambini, partecipanti al progetto sulla promozione della sicurezza domestica, sia per completare il lavoro iniziato a scuola dall'insegnante, sia per rendere più divertenti gli incontri informativi che spesso sono gestiti dagli operatori con lezione frontale. L'utilizzo di questo strumento accattivante e interattivo fa sì che a fine serata i contenuti e le informazioni trasmesse, vista la partecipazione attiva dei genitori, siano maggiori.

Qui di seguito si riportano le regole da seguire per il corretto utilizzo del gioco da parte degli operatori e dei giocatori.

È importante precisare che il fine ultimo degli operatori non è arrivare al termine del gioco, che richiederebbe varie ore di attività, impensabili da richiedere a fine giornata lavorativa ai genitori, ma è trasmettere il maggior numero possibile di informazioni e contenuti. Infatti, a ogni risposta data dai giocatori l'operatore completa la risposta al quesito con dati scientifici e con informazioni inerenti l'argomento.

SCOPO DEL GIOCO

Partendo dall'esagono centrale, rispondere correttamente alle domande delle tre categorie (gioco, casa e scuola), per rientrare per primi nell'esagono centrale di partenza, vincendo così la partita. Ma prima di poter rientrare nell'esagono centrale, il giocatore deve aver raggiunto le 3 caselle finali di ciascuna categoria e aver risposto correttamente a una domanda nella categoria relativa. Le 3 caselle finali di categoria sono poste al termine di ciascun raggio della pista di gioco, contrassegnate da un triangolo colorato.

COME SI GIOCA

A ogni giocatore, o squadra, viene consegnato un segnalino. Tutti i segnalini vengono posti nella casella centrale di forma esagonale e si decide chi inizia.

Ciascun giocatore lancia il dado e chi realizza il numero più alto gioca per primo. In caso di parità si procede a un altro tiro di dado.

Il giocatore che ha ottenuto il numero più alto inizia quindi la partita lanciando il dado ancora una volta e muove il proprio segnaposto a partire dall'esagono centrale in qualsiasi direzione per tante caselle quanti sono i punti ottenuti con il lancio del dado. Altrettanto faranno tutti gli altri giocatori, uno dopo l'altro.

Ogni volta che il giocatore pone il proprio segnaposto su una casella, sia essa una casella finale di categoria o una semplice casella, egli dovrà rispondere a una domanda della categoria segnata nella casella.

Le categorie sono contrassegnate da colori (e da iniziali):

- ★ **Casa sicura (rosso): C**
- ★ **Gioco sicuro (verde): G**
- ★ **Strada sicura (azzurro): S**

La domanda, sempre preceduta da un contrassegno colorato che ne identifica la categoria, viene letta dai conduttori del gioco.

A ogni lancio di dado, il giocatore può cambiare direzione, ma non può tornare sui propri passi nel corso dello stesso lancio. Se riterrà di dover tornare indietro dovrà attendere il prossimo turno di lancio. Il giocatore deve muovere il proprio segnaposto esattamente di tante caselle quanti sono i numeri ottenuti con il dado.

COME PROSEGUE IL GIOCO

Quando il giocatore riesce a raggiungere una casella finale di categoria e a rispondere correttamente, prende il cartoncino del colore relativo alla materia oggetto di domanda.

Se il giocatore non sa rispondere esattamente alla domanda quando giunge alla casella finale di categoria lascia il proprio segnaposto nella casella sino al turno successivo, e da lì riprende il gioco senza avere ottenuto il cuneo segnapunti. Dovrà quindi riuscire a tornare altre volte nella casella finale sino a quando sarà in grado di rispondere correttamente alla domanda della categoria relativa ed ottenere il cuneo segnapunti.

Quando un giocatore termina nell'esagono centrale prima che abbia potuto ottenere i 3 cartoncini colorati corrispondenti alle 3 categorie, l'esagono centrale è considerato una casella jolly e il giocatore può scegliere di rispondere a una domanda di una categoria di suo gradimento per proseguire il gioco.

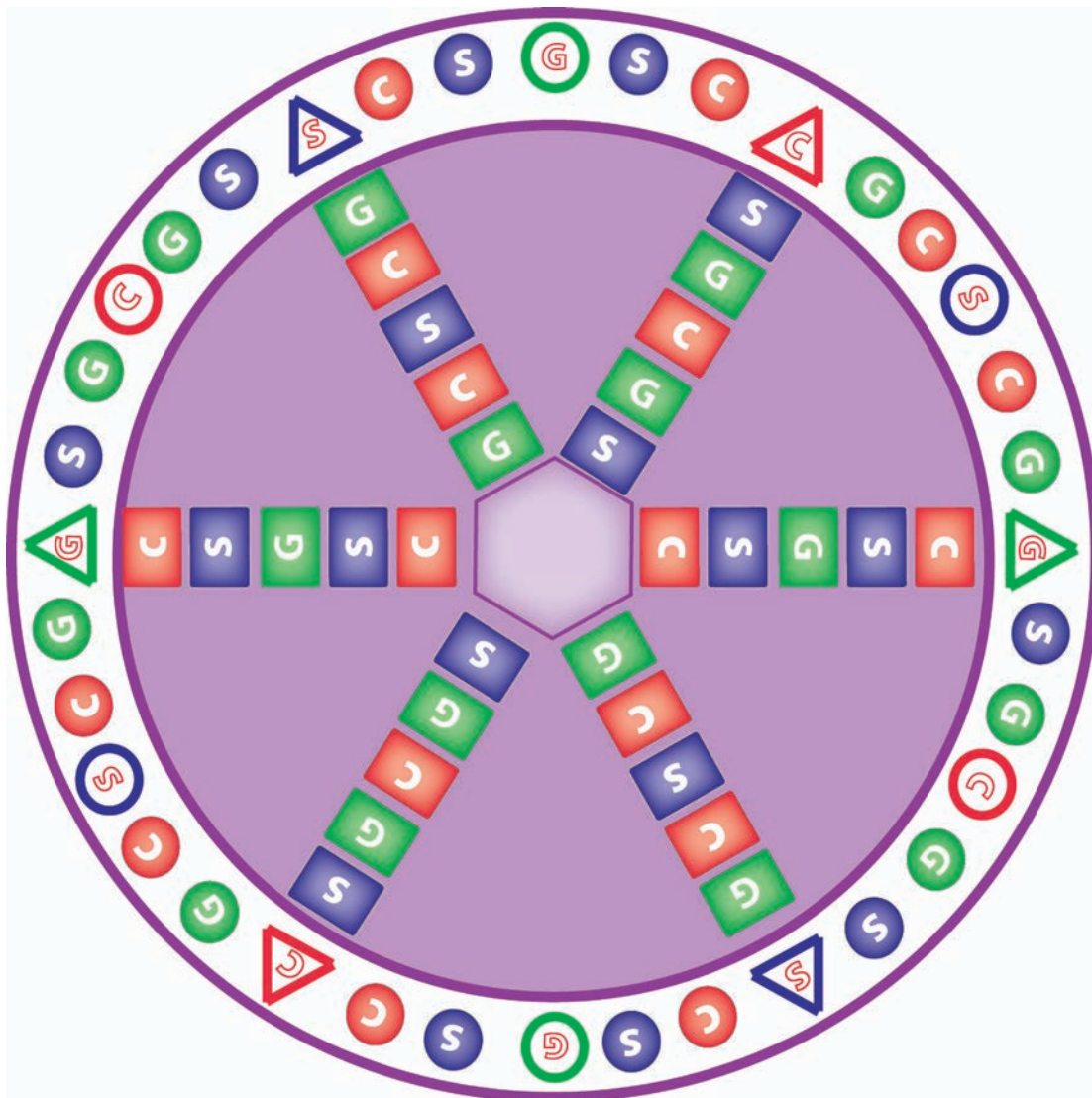
Più segnaposti possono trovarsi sulla stessa casella.

COME SI VINCE

Quando un giocatore ha raccolto i 3 cartoncini colorati rispondendo correttamente alla domanda finale di ciascuna categoria, egli può iniziare a muovere il proprio segnaposto verso l'esagono centrale per tentare di vincere la partita.


Quando il giocatore in possesso dei 3 cartoncini colorati riesce ad arrivare sull'esagono centrale, gli altri giocatori si consultano per scegliere la categoria della domanda finale.

Se il giocatore risponde correttamente a quest'ultima domanda vince la partita. Altrimenti rimane con il segnaposto nell'esagono centrale, attende il turno successivo allontanandosi dall'esagono per tante caselle quanti punti ha realizzato con il lancio del dado e tenta di rientrare nell'esagono con i lanci successivi.



ESEMPI DI DOMANDE DA PROPORRE


Domande per l'area Gioco Sicuro

1. Quali caratteristiche devono avere i giocattoli per essere sicuri?
2. Cosa rappresenta questo simbolo? 
3. Quali sono i pericoli che un bambino può incontrare in giardino?
4. Avete mai visto in commercio giochi per bambini che assomigliano a prodotti alimentari o pericolosi se ingeriti?
5. Perché alcuni giocattoli non sono adatti ai bambini con età inferiore ai 36 mesi?

Domande per l'area Strada Sicura

1. Qual è la percentuale in Italia di morti per incidenti stradali nei bambini?
2. Come deve essere trasportato il bambino in bicicletta?
3. In auto si può tenere il bambino in braccio per brevi tragitti?
4. Secondo voi qual è la percentuale d'uso dei sistemi di ritenuta (seggiolini) nelle scuole dell'infanzia? Oltre il 90%, tra il 70 e il 90%, inferiore al 70%?
5. In Italia l'utilizzo del caschetto in bicicletta è obbligatorio?
6. Conoscete le varie tipologie di seggiolini? Se sì elencatele indicando qual è la posizione più sicura

Domande per l'area Casa Sicura

1. Cosa significa questo simbolo? 
2. Elencate tre pericoli presenti in bagno
3. Elencate tre pericoli presenti in cucina
4. Che cosa utilizzi per accendere il camino/stufa/barbecue? E con quale modalità?
5. Conoscete le caratteristiche di sicurezza per il lettino dei bambini? Se sì, quali sono?
6. Secondo voi le piante che avete in casa sono: tutte commestibili, alcune velenose, la maggior parte velenose?
7. Dove è corretto tenere i farmaci e i cosmetici in casa?
8. Conosci la % di avvelenamento da farmaci, detersivi e altre sostanze nei bambini?
23%, 44%, 61%?
9. A quale temperatura massima bisogna regolare l'acqua del boiler?
10. Come si possono rendere più sicuri balconi e terrazze?

Ciao, assieme ad uno dei tuoi genitori o a un altro adulto che conosca la tua casa (nonno, zia, baby-sitter), compila questa scheda e poi consegnala alla tua insegnante.

Ispeziona la casa e gioca all'investigatore!

1. All'interno della tua casa i mobili e la televisione sono stabili, anche se li urti mentre giochi?

- sì
- no

2. Gli spigoli vivi dei mobili sono protetti con paraspigoli?

- sì
- no

3. Il fornello è protetto con una barriera che ti impedisce di arrivare alle fiamme e alle pentole che sono sul fuoco?

- sì
- no

4. A casa, puoi inserire le dita o piccoli oggetti nelle spine elettriche o sono tutte protette?

- sono tutte protette
- alcune non lo sono
- nessuna è protetta

5. Ci sono cavi elettrici o prolunghe sospese che tu potresti toccare?

- sì
- no

6. Nella stanza da bagno radio, asciugacapelli o altri apparecchi elettrici sono sistemati in modo da poter facilmente entrare in contatto con l'acqua?

- sì
- no

7. Nella vasca da bagno o piatto doccia è presente il tappetino antiscivolo?

- sì
- no

8. Se la tua casa ha un terrazzo o un poggiolo, sono presenti vasi da fiori, sedie, tavolini o altro che ti permetta di salirci per guardare oltre il parapetto?

- sì
- no

9. Al parapetto è stata aggiunta un'ulteriore barriera?

- sì
- no

10. Le scale di casa sono protette da cancelli?

- sì
- no

11. Sono dotate di corrimano?

- sì
- no

12. I tuoi genitori ti hanno detto che in casa ci possono essere dei pericoli?

- sì
- no

Se sì, quali?

- sacchetti di plastica
- piante velenose
- prese di corrente
- coltelli taglienti
- detersivi
- medicine
- pentole sul fuoco

- scale
- animali, se non li tratti nel modo giusto
- altri _____

13. Se la tua casa ha un giardino, i giochi (l'altalena, lo scivolo, ecc...) hanno i loro supporti per renderli sicuri?

- si
- no

Complimenti! Sei diventato un investigatore perfetto!

A chi ti ha accompagnato nell'indagine... GRAZIE!

Per giocare ti servono il dado e le pedine (due o più a seconda del numero dei giocatori)

Il gioco inizia lanciando il dado; vince chi raggiunge per primo il traguardo (casella 37)

Quando arrivi sulle caselle devi ricordare alcune semplici regole a seconda delle immagini che vedi:

Casella 1. Fiore: AVANTI DI 2

Casella 2. Altalena: fatti sempre spingere da un adulto... AVANTI DI 1

Casella 3. Coltelli: ahi! Tagliano! Nomina un altro oggetto tagliente che conosci

Casella 4. Cuore: manda un bacio a chi vuoi tu. RILANCIA IL DADO

Casella 5. Giocare con la palla. Attenzione a non colpire il compagno di gioco

Casella 6. Detersivo. Affy dice "Mamma non lasciare mai detersivi e sostanze pericolose a portata di bambino" INDIETRO DI 1

Casella 7. Affy ti chiede di raccontare un episodio che ti è accaduto a casa (sei caduto, ti sei tagliato...) e spiega come fare perchè non succeda più

Casella 8. Collane rotte: Affy dice "se trovi per terra piccoli oggetti, non metterli in bocca: pericolo soffocamento!"

Casella 9. Asciugacapelli: ahi! Pericolo di scossa! FERMO UN GIRO

Casella 10. Farfalla: SALTELLA AVANTI DI 2

Casella 11. Scale: Affy ti insegna a non correre per le scale, a usare il corrimano e farti aiutare da un adulto.

Casella 12. Al mare: Affy usa il salvagente. Se non sai nuotare stai sempre vicino a mamma o papà

Casella 13. Semaforo rosso: chiedi a mamma o papà quali giochi non si possono fare in strada

Casella 14. In bicicletta: metti sempre il caschetto e guarda sempre dritto. PEDALA AVANTI DI 1

Casella 15. Vaso rotto: qual'è il pericolo?

Casella 16. Fiore: AVANTI DI 2

Casella 17. Animali domestici: gioca con loro nel modo giusto altrimenti potrebbero arrabbiarsi e diventare pericolosi

Casella 18. Scivolo: dimostra o spiega come si usa per non farsi male

Casella 19. Casella jolly: AVANTI DI 3

- Casella 20.** Capriola: se vicino c'è un materasso morbido, fai una capriola
- Casella 21.** Bagno: fatti aiutare da mamma o papà
- Casella 22.** Girotondo: canta la canzoncina. VAI AVANTI DI 2
- Casella 23.** Pozzo: Affy ti dice di non arrampicarti; potresti cadere!
- Casella 24.** Farfalla: SALTELLA IN AVANTI DI 2
- Casella 25.** Fuoco: ahi, brucia! FERMO UN GIRO
- Casella 26.** Lampadina: attenzione a non bruciarti e alla corrente. TORNA ALLA CASELLA 22
- Casella 27.** Semaforo verde: racconta il tuo gioco preferito all'aperto
- Casella 28.** Forbici: usa forbici con punta arrotondata
- Casella 29.** Cuore: manda un bacio a chi vuoi tu. RILANCIA IL DADO
- Casella 30.** Caramelle: attenzione, mangiale lentamente. AVANTI DI 1
- Casella 31.** Pavimento bagnato: SCIVOLA INDIETRO DI 2
- Casella 32.** Affy ti chiede di fiutare i pericoli che si nascondono nella tua cucina
- Casella 33.** Pentolino sul fuoco: attenzione alle ustioni!
- Casella 34.** Corrente elettrica: non toccare mai le prese! FERMO UN GIRO
- Casella 35.** Chiedi a mamma o papà di raccontarti che pericoli possono esserci in giardino
- Casella 36.** Forno: attenzione a non bruciarti. TORNA ALLA CASELLA 30
- Casella 37.** ARRIVO!



Gruppo di lavoro

Silvia Biscuola, Eleonora Caramanna, Giliola Cerabona,
Ilaria Cione, Nadia Colledan, Rossella Cristaudo, Rosa D'Ambrosio,
Maria Paola Ferro, Gabriella Furfaro, Giorgiana Modolo, Chiara Pavarin,
Luciana Pelizzoni, Pio Russo Krauss, Maria Grazia Tiozzo

Ideazione e sviluppo del progetto

Silvia Amici - Antonella Ermacora
con la collaborazione di Camille Ferrond
Eclectica
www.eclectica.it

I giochi sono stati redatti da
Silvia Amici (Eclectica)
Ivan Andreis e Paolo Ladetto (Cooperativa Sociale Mondoerre)
con la collaborazione di Roberta Molinar (Eclectica)

Si ringraziano per il loro contributo
Anna Brichese, Elena Ciot, Adriana Pierdonà, Elisa Ravarotto, Luigina Rossi

Le illustrazioni della fiaba sono di Cesare Lo Monaco (Cesar)

Realizzazione

Ars Media
www.ars-media.it

Segreteria tecnico-organizzativa

Rosa D'Ambrosio
Giorgiana Modolo
Flora Scardigno
episan@aslto1.it
tel. 011.566.30.25
fax 011 566.31.75

